



Édition de référence :
Folio Junior Textes classiques n° 1542.

Séquence

CLASSES DE CINQUIÈME

FOLIO
JUNIOR
TEXTES
CLASSIQUES
abrégés

Les fourberies de Scapin

Molière

L'intérêt pédagogique

La comédie *Les fourberies de Scapin* trouve naturellement sa place au cœur du nouveau programme de cinquième. En effet, le thème « Expérimenter et jouer au théâtre : la société sens dessus dessous » invite les élèves à mieux comprendre les ressorts comiques des relations maître/valet.

En outre, la séquence leur permettra d'appréhender l'art du jeu et de s'exercer à des pratiques théâtrales variées, de la mise en voix à la mise en scène, en passant par l'écriture.

Enfin, cette fiche mettra l'accent sur l'énergie créatrice que Scapin, héritier de la *commedia dell'arte* et de la farce, insufflé à la pièce tout en révélant une figure théâtrale d'une grande richesse : tour à tour personnage, acteur, metteur en scène et incarnation flamboyante du génie moliéresque.

Séquence réalisée par
Marie Cabantous,
professeure certifiée
de lettres modernes
au collège Stanislas (Paris 6°).

SOMMAIRE

Séance 1 › Lever de rideau : entrons dans l'œuvre	p. 2
Séance 2 › Lumière sur... Scapin !	p. 4
Séance 3 › La parole théâtrale	p. 7
Séance 4 › Le triomphe de la comédie	p. 9
Séance 5 › « Mais que diable allait-il faire dans cette galère ? »	p. 11
Séance 6 › Tous en scène !	p. 13



Lever de rideau : entrons dans l'œuvre

• Dominante › Lecture

Objectifs

- › Découvrir la pièce et son contexte
- › Connaître les personnages et les enjeux de l'intrigue
- › Enrichir son lexique
- › Approfondir sa connaissance de l'œuvre

----> *Support de travail : l'ensemble de la pièce.*

I. Découvrir *Les fourberies de Scapin*

En groupe, répondez aux questions suivantes sur le contexte de la pièce grâce à une recherche documentaire au CDI :

Astuce : servez-vous également du « carnet de lecture » à la fin du livre.

1. À quelle date et dans quel théâtre la pièce a-t-elle été représentée pour la première fois ?
2. Avec quelle autre comédie la pièce a-t-elle été jouée ?
3. Quels travaux étaient-ils réalisés alors ? Pourquoi ?
4. À votre avis, en quoi ces contraintes ont-elles pu influencer l'écriture de la pièce ?
5. Dans la troupe du Roi, qui jouait le rôle de Scapin ?

II. L'héritage théâtral

1. a. Effectuez une recherche documentaire afin d'associer ces personnages de la *commedia dell'arte* à une catégorie.
Personnages : Arlequin – Colombine – Pierrot – Pantalon – Polichinelle – Scapin – Scaramouche – Covielle – Isabella – Brighella – Le Docteur – Lelio.
Catégories : Les valets – Les jeunes gens amoureux – Les vieillards ridicules.
- b. Dessinez-les ou trouvez-en une représentation que vous légenderez en décrivant leurs caractéristiques (habit, type de rôle, caractère).
Créez une exposition en classe ou au CDI !
2. Les personnages principaux des *Fourberies de Scapin* reprennent les mêmes types. Classez les personnages de la pièce selon les catégories suivantes :

Les pères :

Les jeunes femmes :

Les jeunes hommes :

Les valets :

Coup de pouce

Pour créer les personnages de sa comédie, Molière s'est inspiré de ceux de la *commedia dell'arte*

- **Commedia dell'arte** : théâtre populaire professionnel né en Italie au milieu du XVI^e siècle. Les comédiens incarnaient des personnages stéréotypés au masque et au costume facilement reconnaissables par le public (*tipi fissi*) et jouaient de petites comédies aux canevas simples auxquels ils ajoutaient mimiques, gestes et improvisations burlesques (les *lazzis*).
- **La farce** : le mot vient du verbe « **farcir** ». Au Moyen Âge, les pièces religieuses étaient « **farciées** », c'est-à-dire entrecoupées de petites scènes comiques destinées à divertir le public de façon plus légère.





Lever de rideau : entrons dans l'œuvre

SUITE

III. Jouons avec les personnages !

1. Créez un « jeu des deux familles » de la pièce par catégorie de personnages :
 - famille 1 : celle de Géronte ;
 - famille 2 : celle d'Argante.
 Puis ajoutez les membres de la famille dont vous préciserez le lien de parenté avec Géronte ou Argante. Chaque carte pourra être illustrée ou dessinée.
2. Le « Petit Bac » de Scapin.
Seul(e) ou en groupe, trouvez un nom, un verbe, un adjectif et une expression en lien avec la fourberie commençant par les lettres suivantes : D/F/M/R/T.

Coup de pouce

- Une **fourberie** est l'action de fourber, tromper.

IV. L'intrigue

1. La comédie se divise en trois actes : entourez le titre qui correspond le mieux à chaque acte. Vous pourrez justifier oralement votre réponse.

Acte I :

 - a. La générosité d'Argante et Géronte
 - b. Les jeunes amoureux en difficulté
 - c. Mariages en perspective

Acte II :

 - a. La colère des pères.
 - b. La fuite des amoureux
 - c. Les ruses de Scapin

Acte III :

 - a. Le procès des fils
 - b. Un dénouement heureux
 - c. La fuite de Scapin
2. Replacez dans l'ordre les différents éléments de l'intrigue qui s'articulent autour du personnage de Scapin.
 - a. Scapin est démasqué et provoque la colère des deux pères. Il fait semblant d'être à l'agonie pour se tirer de ce mauvais pas.
 - b. Octave et Léandre, pendant l'absence de leurs pères, se sont mariés respectivement avec Hyacinthe et Zerbinette. Ils réclament l'aide de Scapin pour faire accepter la situation.
 - c. Par la ruse, Scapin parvient à récupérer l'argent nécessaire aux deux mariages.
 - d. Scapin joue un tour à Géronte pour se venger : il le cache dans un sac pour lui donner des coups de bâton.



• Dominante › Lecture

• Objectifs

- › Mieux connaître un célèbre personnage de comédie
- › Analyser la dynamique de la pièce
- › Incarner Scapin

----> *Support de travail : l'ensemble de la pièce.*

I. Un personnage de comédie

1. Autoportrait

- a. Relisez l'acte I, scène 2 et relevez les mots et expressions employés par Scapin pour faire son autoportrait. Quel est l'effet produit ? Que cela révèle-t-il du personnage ?
- b. Distribuez les rôles de la scène 2 – Octave, Scapin, Silvestre – puis lisez-la avec expressivité.

2. Un nom sur mesure

Coup de pouce

- Le nom « *Scapin* » vient du verbe italien *scappare* qui signifie « s'échapper ».

Donnez au moins un exemple où Scapin parvient à se tirer d'un mauvais pas.

3. Aussi rapide que Scapin !

Décrivez le personnage avec le plus d'adjectifs possibles en un minimum de temps, puis disposez-les dans un nuage de mots.

II. Scapin, un personnage aux multiples talents

1. Un homme providentiel

Les personnages demandent à Scapin son aide. Grâce à la mention de l'acte et de la scène, retrouvez qui prononce chacune des répliques suivantes, puis précisez l'objet de sa demande :

- a. « Ah ! Scapin, si tu pouvais trouver quelque invention, forger quelque machine, pour me tirer de la peine où je suis, je croirais t'être redevable de plus que la vie. » (I, 2).
- b. « Je vous conjure [...] de vouloir servir notre amour. » (I, 3).
- c. « Montre-toi serviteur zélé : ne m'abandonne pas je te prie. » (III, 2).

2. Scapin, metteur en scène

Relisez l'acte le puis complétez le tableau suivant :

SCAPIN	SCÈNE	À QUI ?	POURQUOI ? (CITER ET EXPLIQUER)
Fait répéter un personnage			
Mène le jeu			
Invente un rôle			

3. Scapin, un brillant acteur

Donnez l'exemple d'une scène de l'acte III où Scapin se montre un brillant acteur puis, à votre tour, jouez-la en mettant le ton.





III. Fourberies en série

1. Scapin à l'œuvre

À la scène 4 de l'acte I, Scapin tente de persuader Argante de ne pas tenir rigueur à son fils du mariage qu'il a contracté avec Hyacinthe sans son autorisation. Remettez dans l'ordre les différents arguments qu'il avance au cours de la scène.

- La jeunesse des jeunes gens excuse leur mariage.
- Scapin prétend avoir querellé Octave pour ses agissements.
- Octave a voulu se montrer digne de l'honneur paternel.
- Octave aurait été contraint d'épouser Hyacinthe.

2. Il y en aura pour tout le monde !

Relisez l'acte II, scène 3. Associez à chaque verbe la fourberie que Scapin joue à son maître, puis précisez ce qu'il avoue lui avoir fait croire :

se servir du bien de son maître / voler un objet / donner des coups de bâton.

3. Un valet célèbre

Scapin est l'un des personnages les plus connus et appréciés de Molière. Pourquoi à votre avis ?

Qu'est-ce qui vous amuse particulièrement chez lui ? Quelle est votre fourberie préférée ?

Présentez votre opinion en rédigeant quelques phrases, puis échangez votre point de vue en classe.

IV. Devenez un vrai Scapin

1. Excuses « à la Scapin »

- Choisissez ci-dessous une situation à laquelle vous pouvez être confronté(e) au collège.
 - Vous arrivez en retard
 - Vous avez oublié votre travail
 - Vous êtes pris en train de bavarder
 - On vous accuse d'avoir copié sur un camarade lors d'un contrôle
 - On pense que vous avez utilisé l'IA pour votre devoir
- Comme Scapin, inventez une excuse crédible de façon à éviter une sanction.
- Parcours différencié :
 - après avoir énoncé la situation choisie, improvisez pendant deux minutes.
 - rédigez puis jouez une réplique comique de cinq lignes où vous appellerez la situation, puis développerez une excuse. Vous utiliserez la première personne du singulier et les types de phrase exclamatif et interrogatif.

2. Match d'improvisation « mission Scapin »

- Élaboration du jeu :
 - cartes « Scapin » : persuader / inventer une excuse / mentir à un personnage / faire croire à une fausse identité / inventer une situation ;
 - cartes accessoires : masque / cape / chapeau / bâton en mousse / grand sac en toile.
 - Règles du jeu : créez deux équipes, puis choisissez votre rôle. Scapin ou un autre(s) personnage(s), metteur en scène, costumier.
- Vous n'avez qu'une minute de concertation pour mettre en place la trame de la scène !
- Un élève sera l'arbitre pour annoncer la mission au public. Veiller au bon déroulé du match et au respect du temps imparti : 5 mn par scène.
- Le jury sera constitué du reste de la classe et décernera, par vote à main levée, l'équipe qui remportera le *Scapin d'or de l'improvisation*.

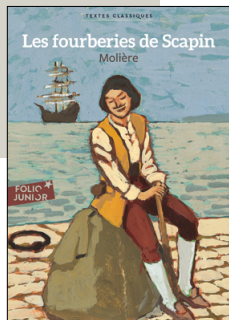




V. Pour aller plus loin

1. Lisez le groupement de textes sur le valet de comédie dans le dossier de lecture (p. 166-170).
2. Prolongements artistiques :
 - *Crispin et Scapin*, Honoré Daumier, 1864
 - *Le Cirque de Calder*, Alexander Calder, 1926 à 1931
 - *Les Lumières de la ville*, Charlie Chaplin, 1931
 - *Les Fourberies de Scapin*, mise en scène de Denis Podalydès, Comédie-française, 2026.

La parole théâtrale



- **Dominante** › Vocabulaire
- **Objectifs**
 - › Identifier et analyser la parole théâtrale
 - › Approfondir sa connaissance sur les spécificités de l'écriture théâtrale
 - › Écrire, jouer et mettre en scène

----> *Support de travail : l'ensemble de la pièce.*

I. Parlons théâtre

Complétez ce tableau avec le nom ou la définition, puis ajoutez un exemple excepté pour le monologue.

PAROLE THÉÂTRALE	DÉFINITION	EXEMPLE
Réplique (n.f)		
Dialogue (n. m)		
	Au cœur d'un dialogue, un personnage monopolise la parole dans une longue réplique.	
Stichomythies (n.f, pluriel)		
	Paroles qu'un personnage dit à part et que les spectateurs seuls sont destinés à entendre.	
Monologue (n.m)		

II. Les didascalies

- Observez attentivement la didascalie initiale, puis répondez aux questions suivantes :
 - Où se passe l'intrigue ? À quelle scène cela fait-il référence ?
 - Qui sont les filles d'Argante ? De Géronte ? Le sait-on durant les deux premiers actes ? À quel genre de rebondissement le spectateur peut-il s'attendre durant le troisième acte ?
- Pourquoi, à votre avis, n'y a-t-il pas de didascalie durant l'acte I ?
- Relevez au moins deux didascalies dans l'acte II. Qu'indiquent-elles ? À quelle tradition théâtrale peut-on les rattacher ?

Coup de pouce

- Une didascalie est une indication scénique en italique qui permet de savoir qui parle et sur quel ton.
- Les didascalies peuvent aussi renseigner sur les gestes, les déplacements d'un personnage.
- La didascalie initiale : il s'agit de la liste des personnages et de leurs liens.
- Les noms des personnages en majuscules sont aussi des didascalies !





III. Amusez-vous avec Scapin !

1. À l'acte I, scène 3, Scapin prépare Octave à sa confrontation avec Argante car il s'est marié sans l'autorisation paternelle. Relisez sa réplique pages 30 et 31, puis enrichissez-la de didascalies indiquant ton, gestes et mouvements.
2. Dans la fameuse scène du sac – acte III, scène 2 –, Scapin fait croire à Géronte que plusieurs personnages sont après lui. Relisez ses répliques pages 120 à 122 et soulignez dans différentes couleurs les didascalies relatives au ton et aux gestes.
Jouez le passage en classe en variant le ton de manière à renforcer l'effet comique de la situation.



Le triomphe de la comédie

• **Dominante** › Lecture et analyse

Objectifs

- › Repérer les procédés de l'écriture théâtrale
- › Étudier les différents types de comique
- › Comprendre les visées de la pièce

---> *Support de travail : l'ensemble de la pièce.*

I. Les secrets d'une comédie

1. Une comédie efficace

- Formez des groupes. Sur chaque table, le professeur aura disposé deux piles de cartes :
- à gauche, un procédé théâtral traditionnel (coup de théâtre – dénouement – scène d'exposition – fausse sortie – scène de reconnaissance – quiproquo);
 - à droite, définitions et exemples.

Rassemblez les paires de cartes et disposez-les dans l'ordre chronologique de la pièce !

2. Tout est possible !

À partir d'un des titres proposés, imaginez une autre fin à la comédie.

- Un départ précipité
- Un mariage inattendu
- Rattrapé par la justice !

II. Les différents types de comique

Boîte à outils

- Comique de mots : il repose sur des répétitions, jeux de mots et autres jurons.
- Comique de gestes : il se fonde sur des mimiques ou grimaces, des gestes exagérés, des chutes, des poursuites et coups de bâton.
- Comique de situation : le comique vient d'une situation inattendue (quiproquo, fourberies...).
- Comique de caractère : il permet de se moquer du défaut d'un personnage.

1. Lisez attentivement chaque définition de la boîte à outils ci-dessus, puis associez chaque situation au type de comique qui convient.

- a. « (Scapin) donne plusieurs coups de bâton dans le sac » (III, 2).
- b. Géronte prononce sept fois la réplique : « Que diable allait-il faire dans cette galère ? » (II, 7)
- c. Zerbinette ignore que celui à qui elle raconte le tour que vient de jouer Scapin n'est autre que Géronte lui-même (III, 3).
- d. Géronte se montre d'une avarice ridicule lorsqu'il propose à Scapin de vendre ses vieux vêtements pour récupérer quelque argent au lieu de lui donner les cinq cents écus pour libérer son fils (II, 7).

2. Concentré de comique

Formez des binômes. Après un rapide temps de concertation mais sans vous aider de l'œuvre, énumérez tous les types de comique de la célèbre scène du sac (III, 2).

L'équipe gagnante remportera le droit de jouer la scène !





III. Les visées de la comédie

→ À SAVOIR !

En 1664, dans la préface du *Tartuffe*, Molière dit vouloir « corriger les vices des hommes » affirmant ainsi le pouvoir critique de la comédie.

1. Une « société sens dessus dessous »

La pièce renverse les règles habituelles de la société. Associez à chaque thème une citation que vous expliquerez.

- La critique de l'autorité paternelle.
- La critique de la justice.
- Le trompeur trompé.

2. Derrière le rire, quelles leçons ?

Les personnages font rire les spectateurs mais certaines de leurs répliques comportent aussi des réflexions morales. Transformez les citations suivantes en maximes que vous pourrez rassembler ensuite sur un panneau affiché en classe.

- « Cela veut dire, seigneur Géronte, qu'il ne faut pas être si prompt à condamner la conduite des autres » (Argante, II, 1).
 - « Monsieur, la vie est mêlée de traverses*. Il est bon de s'y tenir sans cesse préparé » (Scapin, II, 5).
- * Traverses : obstacles, épreuves.
- « Que pour peu qu'un père de famille [...] doit promener son esprit sur tous les fâcheux accidents que son retour peut rencontrer [...] et ce qu'il trouve qu'il ne lui est point arrivé, l'imputer à la bonne fortune. Pour moi, j'ai pratiqué toujours cette leçon dans ma petite philosophie. » (Scapin, II, 5)
 - « J'ai l'humeur enjouée, et sans cesse je ris ; mais tout en riant, je suis sérieuse sur de certains chapitres. » (Zerbinette, III, 1)

Coup de pouce

- Une maxime est une phrase ou une formule générale et intemporelle qui résume un principe de morale, une règle de conduite.



« Mais que diable allait-il faire dans cette galère ? »

• Dominante › Lecture analytique

• Objectifs

- › Comprendre les enjeux et analyser les ressorts comiques d'une scène clé
- › Enrichir son vocabulaire
- › Lire, mémoriser, jouer une scène de comédie

---→ *Support de travail : acte II, scène 7.*

I. Une scène clé

1. Petite comédie en cinq actes

Donnez un titre à chaque temps de la scène en mettant en valeur sa dimension comique.

- a. Du début à « ... Qu'est-ce c'est que donc qu'il y a ? »
- b. De « Monsieur... » à « ... emmener votre fils en Alger. »
- c. De « Comment, diantre !... » à « ... Cette galère lui tient au cœur. »
- d. De « Tiens, Scapin... » à « ... traître de Turc à tous les diables ! »
- e. La dernière réplique de Scapin.

2. Les enjeux de la scène

Présentez la scène sous forme de carte mentale : qui, à qui, pour qui, de quoi, pourquoi (deux raisons).

3. Stratégie contre stratégie

a. La stratégie argumentative de Scapin

Quel champ lexical Scapin utilise-t-il pour contraindre Géronte à agir ? À quel temps et quel mode les verbes sont-ils conjugués ? Relevez plusieurs expressions pour illustrer votre réponse.

b. Les stratégies d'évitement de Géronte

– Identifiez les solutions proposées par Géronte pour faire libérer son fils.

– Quelles excuses avance-t-il pour éviter de donner la somme requise ?

II. Jeux comiques

1. Comique de situation

a. Quel jeu théâtral – mouvement, ton – Scapin déploie-t-il au début de la scène ? À votre avis, pourquoi ?

b. Quel mensonge Scapin invente-t-il ensuite ?

2. Comique de mots

Quelle réplique Géronte répète-t-il ? Quel est l'effet produit ?

3. Comique de caractère

Quel défaut Molière critique-t-il à travers l'attitude du vieux barbon ?

III. Le sens de la formule

1. Sens propre, sens figuré

a. Expliquez le sens propre et le sens figuré de la formule : « Que diable allait-il faire dans cette galère ? »

b. Trouvez des expressions de niveau de langue familier dans lesquelles on retrouve le mot « galère ».

2. Jouons la scène

a. Pour chaque question répétée par Géronte, ajoutez une didascalie pour varier le ton ou accentuer le comique par des gestes.

b. Répartissez-vous les rôles, entraînez-vous à lire votre partie de manière fluide, puis mémorisez-la et jouez toute la scène.





« Mais que diable allait-il faire dans cette galère ? »

SUITE

IV. Tous dans le même bateau !

Formez des groupes, puis choisissez un des cinq thèmes ci-dessous.

Effectuez une recherche documentaire que vous présenterez à vos camarades. Rassemblez les travaux, puis montez une exposition en classe ou au CDI !

1. Petite histoire d'une grande réplique

- De quelle comédie du XVII^e siècle Molière s'inspire-t-il pour sa scène ? Présentez-la brièvement.
- Résumez le passage de la dernière scène de *Cyrano de Bergerac* d'Edmond Rostand où l'on trouve une référence à cette scène.

Indice: ne confondez pas la personne et le personnage !

2. Le lieu de l'intrigue

Où l'intrigue se passe-t-elle ? Situez le lieu sur une carte. En quoi ce choix contribue-t-il à la vraisemblance du récit de Scapin ?

3. Qu'est-ce qu'une galère ?

Décrivez et donnez la fonction de ce type de navire à partir d'un dessin ou d'une photo de maquette.

4. Une réalité historique

L'histoire racontée par Scapin et l'échange suggéré par Géronte, bien que comiques, correspondent à une réalité historique. Cherchez qui sont les Barbaresques, les Trinitaires et les Mercédaires.

5. Les turqueries, un sujet à la mode

Qu'est-ce qu'une turquerie ? Comment ce thème est-il aussi développé dans *Le Bourgeois gentilhomme*, autre comédie de Molière de 1670 ?

Tous en scène !



• Dominante › Ateliers d'écriture et de mise en scène

Objectifs

- › S'exercer à des pratiques théâtrales variées
- › Rédiger et améliorer ses écrits
- › Expérimenter, jouer au théâtre

---> Support de travail : l'ensemble de la pièce.

I. Comme il vous plaira !

Choisissez un sujet d'écriture et un jeu de mime parmi ces propositions.

1. Un nouveau tour

Imaginez une nouvelle fourberie de Scapin. Une fois la scène rédigée, vérifiez votre travail à l'aide de la grille d'autoévaluation, puis jouez la scène en classe !

GRILLE D'AUTO-ÉVALUATION			
CRITÈRES DE RÉUSSITE	😊	😐	😞
J'ai respecté le sujet.			
Je me suis inspiré(e) du style et de la personnalité de Scapin.			
J'ai utilisé le vocabulaire de la comédie.			
J'ai correctement présenté le dialogue théâtral.			
J'ai proposé une scène d'une dizaine de lignes.			

2. Dispute comique

Imaginez une nouvelle scène de dispute comique entre Scapin et, au choix, Géronte, Argante, Octave ou Léandre.

3. Sacré Scapin !

Rédigez un monologue qui se situerait juste avant la scène du sac (III, 2) où, sur un ton comique, le rusé valet expliquerait ses motivations – dont le simple plaisir de jouer un tour ! – et son stratagème pour pouvoir rouer de coups de bâton Géronte.

4. Jeux de mime

- À l'acte III, scène 3, Zerbinette raconte le tour que Scapin a joué à Géronte. Illustrez son récit de mimes qui en accentueront l'effet comique.
- Dans la *commedia dell'arte*, les personnages sont facilement reconnaissables. À votre tour, faites deviner à vos camarades l'identité d'un personnage ou d'un couples de personnages de la pièce à l'aide d'accessoires – costume, masques, objets – et d'une posture caractéristique.

II. Projet interdisciplinaire

1. Le carnet de l'apprenti metteur en scène

Sur un carnet, notez vos indications pour la distribution des rôles, le jeu des comédiens – gestuelle, intonation, costumes et accessoires – et la scénographie – décors, musique, éclairages.

2. Faites appel aux professeurs de différentes matières pour vous aider à mettre en scène des morceaux choisis ou toute la pièce !

Français – mise en voix et mémorisation du texte.
Langues – accents de Scapin.
Musique – atmosphère sonore et musicale, rythmique des répliques.

Histoire – contexte historique.
Arts plastiques – décor, lumières, accessoires.
EPS – jeux de scène, poursuites, bastonnades.





III. Les *zibaldoni*

→ À SAVOIR !

Les comédiens conservaient les *scenarii* (trames des intrigues) et les *lazzi* (courts intermèdes mimés) les plus efficaces dans des recueils appelés *zibaldoni*. Ces répertoires leur permettaient de se constituer un fonds dans lequel puiser lors de leurs improvisations et de transmettre leurs expériences à d'autres comédiens (source BNF).

À l'issue de cette séquence, créez des *zibaldoni* à l'attention de vos camarades de l'année suivante !

IV. Quelques lectures pour aller plus loin

- Carlo Goldoni, *La Locandiera* (Folio théâtre n° 176)
- Molière, *L'Avare* (Folio Junior Textes classiques n° 1922)
- Jules Romains, *Knock ou le Triomphe de la médecine* (Folio n° 60)
- Jean Tardieu, *Finissez vos phrases !* (Folio Junior Théâtre n° 1046)